ER3™
HIGH PERFORMANCE PAINTBALL MARKER
USER MANUAL

WARNING!

This is not a toy. Misuse may cause serious injury or death. Eye protection designed specifically for paintball must be worn by the user and persons within range. Recommend 18 years of age or older to purchase. Persons under 18 years of age must have adult supervision. **READ THIS MANUAL BEFORE USING.**

STATEMENT OF LIABILITY

This JT Sports ER3 semi-automatic paintball marker is surrendered by JT Sports, with the express understanding that the purchaser assumes all liability arising out of any unsafe handling of this marker or any action that violates any applicable laws or regulations. JT Sports assumes no liability for, and shall not be responsible for any personal injury or loss of property or life resulting from the use of this paintball marker under any circumstances, including but not limited to those resulting from intentional, reckless, negligent or accidental discharges.

READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE ER3 PAINTBALL MARKER.

JT Sports Paintball is the manufacturer of a complete line of quality paintball products, including markers, goggle systems and loaders as well as many accessories needed to enjoy the sport of paintball.

WARNING

THE JT SPORTS ER3 PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE JT SPORTS ER3 PAINTBALL MARKER.

This paintball marker is intended for sale to adults 18 years of age or older only, for use in compliance with all applicable laws and regulations. Adult supervision is recommended at all times whenever a minor is handling this paintball marker. Protective goggles and headgear specifically designed for paintball must be worn by all persons within range when a paintball marker is in use. Paintball safety rules must be followed at all times.

WARNING
ER3 OPERATOR'S MANUAL
JT Sports reserves the right to modify or change its markers without incurring any obligation to incorporate such modifications or changes in any of its products that were
sold prior to the modification. The information in this operator's manual may be updated or changed without notice.

This operator's manual is intended to remain with the paintball marker upon any subsequent transfer of the marker, whether through sale, resale, or furnishing in any manner. An updated or replacement operator's manual may be obtained from:
JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
1.800.220.3222
www.empirepaintball.com

Questions about the operation of the JT Sports ER3 paintball marker may be directed to:
Paintball Solutions at 1.800.220.3222, or visit www.paintballsolutions.com for updates regarding your JT Sports purchase.

PAINTBALL BASIC SAFETY RULES

SAFETY FIRST!
WARNING

THE JT SPORTS ER3 PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE JT Sports ER3 PAINTBALL MARKER.READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE JT SPORTS ER3 PAINTBALL MARKER.

- Always wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball when shooting this or any paintball marker.
- Every person within range of an area where a paintball marker is in use must wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball.
- Operate a paintball marker only in areas where it is safe and lawful to do so.
- Misuse of this paintball marker can result in criminal penalties, including jail time.
- This marker is intended for sale to adults 18 years of age or older only. Adult supervision is recommended at all times whenever a minor is handling this marker in any manner.
- During game play, follow referee's instructions and all field safety rules. Avoid shooting at a player's head, neck, or groin area.
- Play paintball only where the rules of safe paintball play are followed.
- All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity less than 300 feet per second (fps) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park, where the marker is in use. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel is changed, and upon request of any player or game official.
- There is always a chance that a paintball is lodged in the barrel of the marker even when it is not visible in the chamber. To check if the marker is unloaded: remove air system and shoot marker in a safe direction. Remove hopper, visually inspect chamber for a paintball, remove and inspect barrel for the presence of a paintball. Never look down the barrel of any paintball marker once the barrel is screwed into the marker.
- Markers with regulators hold pressure even after tank is removed. Shoot marker in a safe direction after tank is removed to de-gas it completely.

PAINTBALL BASIC SAFETY RULES

- This paintball marker operates using compressed gas or air at specified pressure ranges. Follow safety procedures when handling compressed gas or air. All filling of compressed gas or air cylinders must be done by qualified persons.
- Always cock marker before attaching air or gas source to it. Failure to always cock marker before attaching air to it may cause accidental firing or discharge of paintballs.
- Follow the rules of safe marker handling: Keep finger off trigger until ready to shoot. Keep muzzle pointed in a safe direction. In addition, firmly insert a barrel plug or barrel bag into the muzzle and push the electronic or mechanical safety "on" when the marker is not in use and when in any non-shooting area.
- Paintball markers with electronic frames have extremely sensitive triggers. Take extra safety precautions anytime handling or shooting an electronic paintball marker. To avoid accidentally firing the marker, keep the marker off until you are ready to fire.
- Never shoot at domestic animals or wildlife.
- Never mark objects outside the confines of the game or authorized shooting areas.
- Never look down the barrel of the marker.
- Never aim or shoot a paintball marker (loaded or unloaded) toward any person who is not wearing protective goggles and headgear specifically designed for paintball.
- Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove all paintballs from the marker, barrel, and loader; remove air source; and remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and put mechanical safety in "no shoot" position.
- Carry marker in case or sturdy bag when in public.
- Safely and securely store marker to prevent access to it by unauthorized persons.

Safety standards information is available from the American Society for Testing and Materials, 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; phone 1.610.832.9500; www.astm.org. "Standard Practice for Paintball Field Operation" is publication F1777-10, and "Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports" is publication F1776-10; inquire about additional publications which may be available at the time your request is made.

OPERATION

Every person within range of an area where a paintball marker is in use must wear protective goggles and headgear specifically designed for paintball when operating the marker.

1. Attach threaded barrel firmly to marker.
2. At this time, do not attach air source or loader and do not load paintballs into marker.
3. Insert barrel plug firmly into barrel.
4. Pull the cocking knob straight back from the rear of the marker until the cocking mechanism locks back in the cocked position. Always cock marker before airing it up. During cocking the flush cocking rod will recoil or "spring back" into the marker once released and will only move slightly during marker operation.
5. Push safety "OFF"
6. Squeeze the trigger with an even pressure. The cocking knob will snap forward into the un-cocked position.
7. Cock the marker.

NOTE: Always cock marker before attaching air source. Marker can discharge if air source is attached before marker is cocked.

The marker contains compressed gas or air when pressurized. Never disassemble marker until removing all gas or air from the system. Rules for safe handling of compressed gas or air must be followed at all times.

WARNING

WHEN COCKING THE PRESSURIZED MARKER, DO NOT RELEASE THE COCKING KNOB UNTIL AFTER THE COCKING MECHANISM HAS LOCKED BACK INTO THE COCKED POSITION; RELEASING THE COCKING KNOB DURING COCKING CAN CAUSE THE MARKER TO SHOOT.

8. With goggles on, test for function after attaching air source: Squeeze the trigger. The marker should shoot air and the cocking knob should cycle forward and back, stopping in the cocked position, after each trigger squeeze, Repeat several times. Flush cocking rods will bobble some, but they will not come out all the way. The JT Sports ER3 marker shoots one paintball for each squeeze of the trigger, and re-cocks itself after each shot.
9. Slide safety forward. Paintballs may then be loaded.

SAFETY

The safety is a small mechanical slide on the left side of the marker above the trigger. When the safety is "off," a red dot is visible on the marker. The trigger can still be pulled if the safety is "on," but the marker will not fire or de-cock. The JT Sports ER3 paintball marker may be powered by CO2, regulated compressed air, or regulated nitrogen. Before disassembly, storage, or transport of the marker, remove air source first, then remove all paintballs from the marker, barrel, and loader. Remove all gas or air from the marker. Insert barrel plug and slide the mechanical safety forward so the safety is engaged and red dot isn't showing.

THE SAFETY RULES FOR HANDLING COMPRESSED GAS OR AIR MUST BE FOLLOWED AT ALL TIMES.

OPERATING PRESSURE AND INPUT PRESSURE

- Operating pressure range: 650 to 1000 p.s.i. on ER3 markers without regulators.
- Recommended maximum input pressure is 1000 p.s.i.
- Do not exceed recommended pressures.

COMPRESSED GAS/AIR

Do not leave cylinder or pressurized marker in direct sunlight or exposed to heat source. Increased temperature will increase the pressure of compressed gas or air to dangerous levels. ER3 markers usually need 650 p.s.i. to cycle and attain correct velocity.

VELOCITY ADJUSTMENT

WARNING

All paintball markers must be chronographed regularly. Adjust marker to shoot paintballs at a velocity that is less than 300 feet-per-second (fps) and/or that does not exceed the velocity limit set by the paintball park where the marker is in use.

Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel or any part in the marker is changed, and upon request of any player or game official.

1. Chronograph the marker using standard chronograph procedures and following safety rules. Shooting velocity will vary based upon many factors, such as paint, weather, and air system.
2. Adjust velocity by using a 3/16" Allen wrench to turn the velocity adjuster. See Figure 6. Turn adjuster clockwise to raise velocity. Turn adjuster counter-clockwise to lower velocity. See Figure 7. Turning the velocity adjuster changes the amount of tension on the hammer spring. The hammer spring may be changed for additional velocity adjustment; insert stiffer spring to raise velocity and less stiff spring to lower velocity (spring tension in order of strongest to weakest: red, blue, white). See next page for more about springs.
3. Chronograph the marker after every velocity adjustment.
4. Chronograph the marker at regular intervals during the day, as well as any time the air source is refilled or changed, any time the barrel or any part in the marker is changed, and upon request of any player or game official.

VELOCITY ADJUSTMENT SPRINGS

The hammer spring assembled with the JT Sports ER3 paintball marker is intended to provide appropriate shooting velocity for most outdoor paintball game situations and will provide a range of velocities suitable for most conditions. Shooting velocity will vary based upon form of regulated compressed gas or air used to power the marker, outside temperature, and other factors.

DO NOT EXCEED A VELOCITY OF 300 FEET-PER-SECOND (fps).

SPRING KIT INSTRUCTIONS

1. Never allow the marker to shoot at velocities exceeding 300 FPS.
2. Always remove the gas source and all paintballs from your marker before you disassemble any part of it.
3. Before changing any component of a paintball marker, fully understand the entire operator's manual.
4. When changing springs or anything else that will alter shooting velocity of the marker, have appropriate chronograph available for testing results.
5. Never shoot marker at the heads of people or animals. Never shoot at anyone not wearing goggles and head protection approved for paintball games.
6. Spring tension in order from strongest to weakest–red, blue, then yellow.

SAFETY FIRST!

Use a Barrel Plug!

SPECIFICATIONS

Action: Tournament grade semi-automatic powered by either N2 or CO2

Paintballs: For use only with standard ".68 caliber" (.68-inch diameter) paintballs.
RPS paintballs recommended

Safety: Mechanical slide

Barrel Length: 9 inches

Barrel: Threaded and polished aluminum; ported for all models

Height: 8.5 inches (without attached loader)

Length: 17.5 inches overall (with 9 in. barrel and without attachments)

Air Source: Accepts standard connections for CO2, regulated N2, or regulated compressed air

Grip: Durable polymer with double trigger & guard

Input Pressure: Recommended 650 psi to 1000 psi.

Air Source Input: Bottomline ASA accepts standard paintball threading

THE PAINTBALL MARKER AIR SYSTEM MUST BE REPAIRED OR REPLACED ONLY WITH THE CORRECT PRESSURE RATED COMPONENTS.

Questions about your ER3 purchase, the operation of the marker, or any updates may be directed to:

JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
phone: 1.800.220.3222
www.empirepaintball.com

WARRANTY

ORIGINAL SALES PURCHASE RECEIPT OR PACKING SLIP

Save your original sales purchase receipt or packing slip. JT Sports takes pride in manufacturing high quality paintball products that will provide you with many years of trouble free enjoyment. Should you experience any difficulty in operating or maintaining this JT Sports ER3 paintball marker, please re-read the operator's manual carefully. If further assistance is needed, contact Paintball Solutions at 1.800.220.3222.

WARRANTY REPAIR RETURN PROCEDURE

A returned product must be accompanied by a Return Authorization (RA) number on the outside of the box; please call Paintball Solutions at 1.800.220.3222 to obtain an RA number before shipping product to JT Sports. All warranty returns must be accompanied by the operator's name, address, and telephone number. Include operator's fax and e-mail if possible. Operator must remove all paintballs before shipping, and must pack product securely to avoid damage during shipping. Include a brief description of what does not appear to work correctly. Ship to: JT Sports paintball, 570 Mantua Blvd. Sewell, NJ. 08080 USA.

OUT-OF-WARRANTY REPAIRS

Should repairs be needed on an JT Sports marker that is out of warranty, contact Paintball Solutions at 1.800.220.3222 for information regarding authorized ER3 repair facilities.

Any ER3 marker returned to JT Sports for out of warranty repairs must be accompanied by an RA number, description of what does not appear to work correctly, and operator's information requested in "Warranty Repair Return Procedure" above. Including sales purchase receipt or packing slip is optional for out of warranty repairs. Please note that there will be a minimum labor charge of $20 and there may be additional charges for parts to repair an item/product that is not covered by warranty. An estimate of repair cost will be provided to the customer and authorization to complete the repairs will be obtained prior to additional repairs being done.

TROUBLESHOOTING

JT Sports Paintball, extends a warranty to the original purchaser of the JT Sports ER3 paintball marker that the product is free from defects in materials and workmanship for a period of one year from the date of purchase. JT Sports's obligation under this warranty shall be limited to repairing or replacing any part of the product which is defective.

Service for this replacement or repair will be done free of charge upon delivery of the product to JT Sports Paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA; customer pays shipping charges. Please call Paintball Solutions at 1.800.220.3222 for information on obtaining warranty service or to obtain a Return Authorization (RA) number before shipping product to JT Sports. Do not mail your marker in without first obtaining an RA number. Please make sure to ship your marker through a shipping company that allows you to track and insure your package. JT Sports is not responsible for products that never reach us.

WARRANTY EXCLUSIONS AND LIMITATIONS

This warranty does not apply in the event of misuse or abuse of the product, use of any parts other than original factory parts, or unauthorized repairs, modifications, or alterations, and does not apply to any parts that are made defective by modification, misuse, abuse, or accident. This warranty does not apply to O-rings, cup seals, or springs, or to normal fading of anodized finish, scratches, or other cosmetic wear, or to any items or parts not manufactured by JT Sports.
Other than as expressly stated herein, JT Sports does not make any warranties, express or implied, including but not limited to implied warranties of merchantability or fitness, for any purpose other than that for which the ER3 was designed. This warranty gives you specific legal rights. You may have other rights which may vary from state to state.

JT Sports is not liable for any consequential damages or incidental damages which may arise from the use or operation of the JT Sports ER3 or from any breach of the warranty herein set forth.

WARRANTY REGISTRATION FORM

Please register your JT Sports marker at www.paintballsolutions.com
JT Sports is a registered trademark. Design rights & all rights reserved. All patterns, drawings, photographs, instructions or manuals remain the intellectual property of the manufacturer. Patents pending. All rights will be strictly enforced.

JT Sports ER3 Paintball Marker manufactured by:

JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850
Toll Free Phone: 1.800.220.3222
www.empirepaintball.com

Please contact Paintball Solutions for updates and information regarding this marker via phone at 1.800.220.3222 or at www.paintballsolutions.com.

Printed in Taiwan

WARNING

THE ER3 PAINTBALL MARKER IS NOT A TOY. MISUSE MAY CAUSE SERIOUS INJURY OR DEATH. EYE PROTECTION DESIGNED FOR PAINTBALL USE MUST BE WORN BY THE USER AND ANY PERSON WITHIN RANGE. READ THIS OPERATOR'S MANUAL COMPLETELY BEFORE LOADING, PRESSURIZING, OR OPERATING THE ER3 PAINTBALL MARKER.

ER3™

MARQUEUR HAUTE PERFORMANCE DE PAINTBALL

MANUEL D'UTILISATION

⚠ AVERTISSEMENT :

Ceci n'est pas un jouet. Une mauvaise utilisation peut causer des blessures graves ou la mort. Les utilisateurs et personnes se trouvant à portée de tir doivent porter des lunettes de protection spécialement conçues pour le paintball. Les personnes qui achètent cet article devraient être âgées de 18 ans au moins. Les personnes âgées de moins de 18 ans doivent être sous la supervision d'adultes.
LIRE CE MANUEL AVANT L'EMPLOI.

LE MODE D'EMPLOI DU JT SPORTS

AFFIRMATION LEGALE

Ce lanceur de paintball Jt sports ER3 semi-automatique est fourni par Jt Sports, étant entendu que l'acheteur assume toutes responsabilités d'accidents survenant à la suite d'une mauvaise utilisation de ce lanceur de paintball ou de n'importe quelle action qui transgresse une loi ou un règlement. Jt sports n'assume aucune responsabilité, et ne sera pas tenu pour responsable pour n'importe quelle blessure ou perte de bien ou de vie résultant de l'utilisation de ce lanceur de paintball dans toutes circonstances, y compris dans le cas de tirs intentionnels ou négligents ou accidentels : cette liste n'étant pas limitative.
LIRE CE MODE D'EMPLOI ENTIEREMENT AVANT DE CHARGER, DE METTRE SOUS PRESSION, OU D'UTILISER LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3.
Jt Sports Paintball est le fabriquant d'une gamme complète de produits de paintball de qualité, qui inclut des lanceurs, des masques et des loaders (chargeurs) ainsi que de nombreux accessoires nécessaires pour apprécier ce sport.

ATTENTION
LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3 N'EST PAS UN JOUET. SA MAUVAISE UTILISATION PEUT PAR CONSEQUENCE CAUSER DE GRAVES BLESSURES OU LA MORT. LE MASQUE AYANT ETE CREE POUR LA PROTECTION DES YEUX, IL DOIT ETRE PORTE PAR L'UTILISATEUR ET PAR TOUTES PERSONNES DANS LES ALENTOURS. LIRE CE MODE D'EMPLOI ENTIEREMENT AVANT DE CHARGER, DE METTRE SOUS PRESSION, OU D'UTILISER LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3.
Ce lanceur de paintball est destiné à la vente aux adultes d'au moins 18 ans, pour l'utilisation en conformité avec les lois et la réglementation. La surveillance d'un adulte est recommandée tout le temps lorsqu'un mineur utilise ce lanceur de paintball. Un masque protecteur et la protection pour la tête spécialement conçues doivent être portés pas toutes les personnes dans les alentours lorsque le lanceur de paintball est utilisé. Les règles de sécurité de paintball doivent être respectées à tout moment.

ATTENTION
LE MODE D'EMPLOI DU ER3.
JT sport se réserve le droit d'apporter des modifications ou de faire des changements à ses lanceurs sans avoir aucune obligation d'incorporer ces modifications ou changements à tous les produits qui ont déjà été vendus avant ces modifications. Les informations de ce mode d'emploi peuvent être actualisées ou changées sans avertissement.

Ce mode d'emploi doit accompagner le lanceur de paintball en cas de transfert que ce soit par vente, revente, ou par d'autres prestations quelles qu'elles soient. Un nouveau mode d'emploi ou un mode d'emploi actualisé peut être disponible chez :
JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850 USA
1.800.724.3222
www.empirepaintball.com
Les questions concernant le mode d'emploi du lanceur de paintball JT Sports ER3 peuvent être adressées à Paintball solutions au 1.800.220.3222 ; vous pouvez visiter le site www.paintballsolutions.com pour consulter les mises à jour concernant votre achat Jt Sports.

SECURITE AVANT TOUT !

ATTENTION
LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3 N'EST PAS UN JOUET. SA MAUVAISE UTILISATION PEUT PAR CONSEQUENCE CAUSER DE GRAVES BLESSURES OU LA MORT. LE MASQUE AYANT ETE CREE POUR LA PROTECTION DES YEUX, IL DOIT ETRE PORTE PAR L'UTILISATEUR ET PAR N'IMPORTE QU'ELLES PERSONNES DANS LES ALENTOURS. LIRE CE MODE D'EMPLOI ENTIEREMENT AVANT DE CHARGER, DE METTRE SOUS PRESSION, OU D'UTILISER LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3.
LIRE LE MODE D'EMPLOI ENTIEREMENT AVANT DE CHARGER, METTRE SOUS PRESSION, OU UTILISER LE LANCEUR DE PAINTBALL JT SPORTS ER3
Toujours porter un masque de protection et un masque protecteur pour la tête spécialement conçus ; ils doivent être portés pas toutes les personnes dans les alentours lorsqu'on utilise un lanceur de paintball. Les règles de sécurité de paintball doivent être respectées tout le temps.
- Toujours porter un masque de protection et une protection pour la tête spécialement conçus pour le paintball lorsque vous tirez avec ce lanceur ou avec n'importe quels autres lanceurs de paintball.
- Toutes les personnes se trouvant dans une zone ou un lanceur de paintball est utilisé doit impérativement porter un masque de protection et une protection pour la tête adaptée à la pratique du paintball.
- Utiliser un lanceur de paintball sur un terrain exclusivement réservé à la pratique légale du paintball.
- Une utilisation inappropriée de ce lanceur peut entrainer des poursuites judiciaires, pouvant conduire à une peine d'emprisonnement et ou à une amende.
- Ce lanceur de paintball est destiné à la vente aux adultes de plus de 18 ans. La présence et la surveillance d'un adulte est recommandée durant l'utilisation par un mineur de ce lanceur de paintball
- Pendant une partie de jeu, suivre les instructions de l'arbitre et toutes les règles de sécurité. Eviter de tirer sur la tête d'un joueur, son cou, ou ses parties génitales.
- Il est recommandé de ne jouer que sur des terrains de paintball ou les règles de sécurité sont appliquées.
- Tous les lanceurs de paintball doivent régulièrement être testés au chronographe. Régler le lanceur afin qu'il tire les billes à une vélocité inférieure à 300 pieds par seconde (fps : feet per second) et/ou qui ne dépasse pas la limite de vélocité imposée par le terrain où le lanceur est utilisé. Tester le lanceur au chronographe à intervalles réguliers pendant la journée, ainsi que lorsque vous remplissez votre bouteille à nouveau ou lorsque vous la changez, ou lorsque vous changez le canon, et enfin si un joueur ou un organisateur vous le demande.
- Il y a toujours une possibilité qu'une bille soit restée coincée dans le canon du lanceur même quand elle n'est pas visible à partir de la chambre d'expansion. Pour vérifier que le lanceur est bien déchargé : retirer le système air et tirer dans une direction sécurisée. Retirer le loader (chargeur), regarder la chambre d'expansion pour voir s'il y a une bille, retirer et regarder dans le canon s'il y a une bille. NE JAMAIS regarder dans le canon d'un lanceur lorsque le canon est vissé sur le lanceur.
- Les lanceurs avec régulateur sont encore sous pression même lorsque la bouteille est retirée. Tirez avec le lanceur dans une direction sécurisée une fois que la bouteille est retirée ; vider complètement l'air qui se trouve dans le lanceur.

Les règles de sécurité de paintball

- Ce lanceur de paintball peut fonctionner en utilisant un gaz ou de l'air comprimé sous une pression spécifique. Suivre les procédures de sécurité lorsque vous manipulez un gaz ou de l'air comprimé. Tout remplissage de gaz ou d'air comprimé doit être effectué par une personne qualifiée.
- Toujours armer le lanceur avant d'y ajouter une bouteille d'air ou de gaz comprimé. N'oubliez pas d'armer le lanceur avant d'y ajouter le système d'air. Pour éviter un tir accidentel ou la perte de billes.
- Suivre les règles de sécurité lorsque vous manipulez un lanceur : ne pas mettre les doigts sur la détente avant que vous soyez près à tirer. Garder le canon pointé dans une direction sécurisée. En plus, insérez avec fermeté le bouchon du canon et appuyez sur le bouton électronique ou mécanique de sécurité en mode « ON» lorsque le lanceur n'est pas utilisé et lorsque vous êtes dans une zone où il est interdit de tirer.
- Les lanceurs de paintball munis d'une poignée électronique ont une détente extrêmement sensible. Toujours prendre beaucoup plus de précautions lorsque vous manipulez ou tirez avec un lanceur de paintball électronique. Pour éviter de tirer par accident, gardez le lanceur posé jusqu'à ce que vous soyez près à l'utiliser.
- Ne jamais tirer sur un animal domestique ou sauvage.
- Ne jamais marquer des objets en dehors des limites du terrain de jeux ou d'une aire réservée à ce jeu.
- Ne jamais regarder à l'intérieur du canon d'un lanceur.
- Ne jamais viser ou tirer avec un lanceur de paintball (qu'il soit chargé ou pas) sur une personne qui ne porte pas de masque de protection et de protection pour la tête spécifiquement créés pour le paintball.
- Avant de démonter, ranger, ou transporter le lanceur, retirer toutes les billes qui se trouvent dans le lanceur, canon, et loader ; retirer le système d'air ; et retirer tout le gaz ou l'air comprimé du lanceur. Insérer le bouchon de canon et mettre la sécurité mécanique en mode « no shooting » (ne pas tirer).
- Porter le lanceur dans une mallette ou un sac robuste quand vous êtes en public.
- Ranger le lanceur dans un endroit sécurisé et protégé pour en éviter l'accès à toute personne non autorisée.

Les informations standard de sécurité sont disponibles auprès de la société américaine « Testing and Materials », 100 Barr Harbor Drive, West Conshocken, PA 19428-2959 ; phone 1.610.832.9500 ; www.astm.org « standard Practice for Paintball Field Operation » is publication F1777-10, and « Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports » is publication F1776-10 ;
Vous pouvez vous renseigner sur des publications additionnelles qui pourraient être disponibles au moment de votre demande.

INSTRUCTIONS D'UTILISATION

Toutes personnes se trouvant dans les alentours ou un lanceur de paintball est utilisé doivent impérativement porter un masque de protection et une protection pour la tête spécifiquement créés pour le paintball lorsque le lanceur de paintball est utilisé
1. Visser fermement le canon au lanceur.
2. A ce moment ne pas le système d'air ou loader et ne mettez pas de bille dans le lanceur.
3. Insérer fermement le bouchon de canon dans le canon.
4. Tirer sur la tige d'armement vers l'arrière du lanceur jusqu'à ce que le mécanisme d'armement s'enclenche dans la position armée. Voir figure 1. Toujours armer le lanceur avant de le mettre sous pression. Pendant l'armement, le flush coking rod va reculer et se mettre en place dans le lanceur une fois relâché et va se déplacer légèrement d'avant en arrière pendant le fonctionnement du lanceur Voir figure 2 et 2a.
5. Retirer la sécurité en mode « OFF»
6. Appuyer sur la détente avec une pression régulière.
7. Armer le lanceur

Note : Toujours armer le lanceur avant d'installer le système d'air. Le lanceur peut fuir si le système d'air est installé avant que le lanceur ne soit armé.

Le lanceur contient du gaz ou de l'air pressurisé lorsqu'il est sous pression. Ne jamais démonter le lanceur avant d'avoir enlever le gaz ou l'air comprimé complètement du système. Les règles de sécurité lorsque vous manipulez un gaz ou de l'air comprimé doivent être suivies tout le temps.

8. Suivre les règles de sécurité lorsque vous manipulez un gaz ou de l'air comprimé. Si jamais une fuite survient, rapportez vous au paragraphe : problèmes de tir ou adressez-vous à un technicien qualifié. Utilisez seulement des cylindres pour gaz ou air comprimé qui respectent les lois et les consignes, incluant mais ne se limitant pas à celles du « U.S Department of Transportation, OSHA, Compressed Gas Association, and/or American Society for Testing and Materials.

Bottomline : tout d'abord vérifier que le joint de la bouteille n'est pas abimé ou déchiré ; ensuite attacher le système d'air en vissant le pas de vis de la bouteille ou de l'adaptateur du système air dans le pas de vis du bottom line ASA qui se situe en dessous de la poignée. Assurez-vous que le lanceur est bien armé avant de fixer le système d'air. Si une fuite apparait, revérifier le joint de la bouteille. S'il est abimé, remplacez-le.
ATTENTION

LORSQUE VOUS ARMEZ UN LANCEUR SOUS PRESSION, NE RELACHEZ PAS LA TIGE D'ARMEMENT AVANT QUE LE MECANISME D'ARMEMENT NE SOIT BLOQUE EN POSITION ARMEE .
RELACHER LA TIGE D'ARMEMENT PENDANT QUE VOUS ARMEZ PEUT DECLANCHER UN TIR.

9. Avec le port d'un masque, tester le lanceur pour vérifier qu'il fonctionne après avoir attaché le système d'air : appuyer sur la détente. Le lanceur devrait tirer un coup d'air et la tige d'armement devrait s'avancer et revenir en arrière, s'arrêtant en position armée, à chaque fois que vous appuyez sur la détente. Répétez cette opération plusieurs fois. Les « flush cocking rods » vont bouger légèrement, mais ne sortiront pas jusqu'au bout. Le lanceur JT sports ER3 tire une bille à chaque fois que vous appuyez sur la détente, et se réarme lui-même après chaque tir.
10. Appuyer sur le bouton de sécurité, afin que la sécurité se mette en place. Vous pouvez à présent armer/remplir le lanceur de billes.

SECURITE

La sécurité est un petit interrupteur mécanique qui se situe sur le côté gauche du lanceur au-dessus de la détente. Lorsque la sécurité est « off » (soit sécurité pas enclenchée), un point rouge est visible sur le lanceur. La détente peut encore être tirée lorsque la sécurité est mise en place (soit en mode « on »), mais le lanceur ne tirera pas et ne se désarmera pas. Le lanceur de paintball JT sports ER3 peut fonctionner avec du CO2, de l'air comprimé régulé, ou du nitrogène régulé. Avant de démonter, de ranger, ou de transporter le lanceur, retirer le système d'air avant tout, ensuite retirer toutes les billes du lanceur, du canon et du loader. Retirer tout le gaz ou l'air du lanceur. Insérer le bouchon de canon et avancer l'interrupteur mécanique de sécurité en mode sécurité (soit « ON ») afin que la sécurité soit mise en place et que le point rouge ne soit PAS visible.

LES REGLES DE SECURITE LORSQUE VOUS MANIPULEZ DU GAZ OU DE L'AIR COMPRIMES DOIVENT ETRE RESPECTEES TOUT LE TEMPS.
PRESSION DE FONCTIONNEMENT ET PRESSION D'ENTREE
La Pression d'utilisation s'établit entre 650 à 1000 psi sur le lanceur ER3 sans régulateur.
La pression d'entrée maximale recommandée est de 1000 psi.
Ne pas excéder la pression recommandée.

GAZ /AIR COMPRIME

Ne pas laisser la bouteille ou le lanceur sous pression en plein soleil ou exposés à une source de chaleur. Une température élevée va augmenter la pression du gaz ou de l'air comprimé à un niveau dangereux. Le lanceur Er3 a généralement besoin de 650 psi pour bien fonctionner et obtenir une bonne vélocité.

AJUSTER LA VELOCITE

ATTENTION
Tous les lanceurs de paintball doivent être testés au chronographe régulièrement. Régler le lanceur afin qu'il tire les billes à une vélocité de moins de 300 feet-per-second (fps) (pieds par seconde) et/ou qui ne dépasse pas la limite de vélocité exigée par le terrain de paintball sur lequel le lanceur est utilisé.
Tester le lanceur au chronographe à intervalles réguliers pendant la journée, et lorsque vous remplissez votre bouteille à nouveau ou lorsque vous la changez ou lorsque vous changez le canon, ou si un joueur ou un organisateur vous le demandent.
1. Tester le lanceur au chronographe en utilisant les procédures standards et en suivant les règles de sécurité. La vélocité de tir va varier selon plusieurs facteurs, comme la bille, le climat et le système d'air utilisé.
2. Régler la vélocité en utilisant une clé Allen 3/16 pour tourner et régler la vélocité. Voir figure 6. Tourner le système de réglage (adjuster) dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la vélocité. Tourner le système de réglage à l'inverse des aiguilles d'une montre pour diminuer la vélocité (Voir Figure 7). Le ressort du marteau peut être changé pour augmenter ou diminuer la tension du ressort sur le marteau.

3. Tester le lanceur au chronographe à chaque fois que vous réglez la vélocité.

4. Tester le lanceur au chronographe à intervalles réguliers pendant la journée, lorsque vous remplissez votre bouteille à nouveau ou lorsque vous la changez ou lorsque vous changez le canon, ou lorsqu'un joueur ou un organisateur vous le demandent.

RESSORTS DU SYSTEME DE REGLAGE (ADJUSTER) DE LA VELOCITE

L'ensemble ressort marteau sur le lanceur Jt sports Er3 a pour objectif de fournir la bonne vélocité de tir pour la plupart des terrains de paintball extérieurs et va fournir aussi un éventail de vélocités adaptables à toutes les conditions . La vélocité du tir va varier en fonction du gaz ou de l'air comprimé utilisé pour le fonctionnement du lanceur et en fonction d'autres facteurs.

NE PAS DEPASSER UNE VELOCITE DE PLUS DE 300 FEET PER SECONDE, FPS (PIEDS PAR SECONDE)

INSTRUCTION DU KIT RESSORTS

1. Ne jamais laisser un lanceur de paintball tirer à une vélocité de plus de 300 FPS
2. Toujours retirer le système air et les billes du lanceur avant de démonter n'importe quelle pièce.
3. Avant de changer n'importe quelle pièce de ce lanceur, assurez-vous de bien avoir lu et compris son mode d'emploi.
4. Lorsque vous changez des ressorts ou n'importe quelle autre pièce qui a un effet sur la vélocité du lanceur, assurez vous d'avoir un chronographe approprié pour pouvoir tester le résultat
5. Ne jamais utiliser un lanceur pour tirer sur la tête des gens ou sur des animaux. Ne jamais tirer sur quelqu'un qui ne porte pas de masque de protection et de protection pour la tête homologués pour les jeux de paintball.
6. Couleur de la tension d'un ressort du plus fort au plus faible : rouge, bleu, et ensuite jaune.

SECURITE AVANT TOUT

UTILISER UN BOUCHON DE CANON !
Voir page 12-14 pour le mode d'emploi de démontage ou remontage.

SPECIFICATIONS

Action : lanceur de tournoi de haut niveau semi-automatique qui fonctionne avec soit N2 ou CO2

Billes : utilisation seulement avec une bille d'un « calibre .68 » standard (68 inches de diamètre)

Sécurité : un interrupteur mécanique.

Longueur du canon : 9 Inches

Canon : avec pas de vis et en aluminium brillant ; avec petit trou à l'avant.

Hauteur : 8.5 inch (sans compter le loader)

Length : 17.5 inches en tout (soit 9 inches sans canon et sans autres accessoires)

System air : accepte une connexion standard pour CO2, N2 régulé, ou de l'air comprimé régulé.

Poignée : un polymère durable avec double détente et sécurité.

Pression d'entrée : recommandée : 650 psi jusqu'à 1000 psi.

Air source input : Bottomline ASA s'adapte à des pas de vis standards.

DEMONTAGE

Le Jt Sports ER3 est facile à démonter pour le nettoyer et son entretien est simple. Un nettoyage et un entretien régulier sont hautement conseillés. Garder les vis bien serrées. Changer les pièces qui sont abimées par des pièces d'usine ; toute fuite doit être réparée au plus vite. Il est préférable que le système d'air soit réparé par l'usine de fabrication ou un fournisseur autorisé à réparer. Contacter « paintball solutions » pour connaître les fournisseurs agréés pour réparer lelanceur JT Sports.

ATTENTION

N'ESSAYEZ PAS DE PRATIQUER UNE PROCEDURE D'ENTRETIEN SAUF SI VOUS ETES QUALIFIES. NE PAS DEMONTER LE LANCEUR AVANT QU'IL NE SOIT COMPLETEMENT VIDE DU GAZ COMPRIME OU DE L'AIR ET ASSUREZ VOUS QUE TOUTES LES BILLES ONT ETES RETIREES. TOUT REMPLISSAGE DE GAZ COMRPIME OU D'AIR DOIT ETRE FAIT PAR UNE PERSONNE QUALIFIEE.

CONTACTER PAINTBALL SOLUTIONS POUR TOUT AIDE NECESSAIRE A LA REPARATION ET POUR CONNAITRE LES COMPLEXE AGREES POUR LA REPARATION DU ER3. PHONE 1.800.220.3222 ; PAINTBALLSOLUTIONS.COM

LE SYSTEME AIR DU LANCEUR DE PAINTBALL DOIT ETRE REPARE OU REMPLACE SEULEMENT AVEC UN COMPOSANT ET UN TAUX DE PRESSION CORRECTS.

GARANTIE

LE TICKET DE CAISSE (la facture) OU LE TICKET D'EMBALLAGE.

Conservez votre ticket de caisse d'origine ou votre ticket d'emballage. Jt sports est fier de fabriquer des produits de paintball de qualité qui vont vous apporter beaucoup d'années de plaisir, sans avoir un problème. Si vous rencontrez des problèmes dans l'utilisation ou dans l'entretien du lanceur Jt sports ER3, merci de relire le mode d'emploi avec attention. Si vous avez besoin de plus d'assistance, contacter Paintball Solutions au 1.800.220.3222.

PROCEDURE DE RETOUR POUR UN PRODUIT SOUS GARANTIE DE REPARATION

Un retour de produit doit être accompagné d'un numéro d'Autorisation de Retour (« RA », Return d'autorisation) écrit sur le dessus du carton ; merci d'appeler Paintball Solutions au 1800.220.3222. pour demander votre numéro RA avant d'envoyer le produit à JT Sports. Toute réparation sous garantie doit être accompagné du nom de l'utilisateur, de son adresse, et de son numéro de téléphone. Si possible inclure son numéro de fax et son email. L'utilisateur doit retirer toutes bille du lanceur avant de l'envoyer, et doit emballer le produit afin qu'il soit bien protégé et sécurisé pour éviter qu'il ne s'abime pendant le transport. Inclure une brève description de ce qui semble ne pas fonctionner correctement. Envoyer le à :
JT Sports paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA.

EN-DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE.

Si une réparation est nécessaire sur un lanceur Jt sports en dehors de la période de garantie, contacter Paintball Solutions au 1.800.220.3222 pour plus d'informations sur les entrepôts autorisés à effectuer des réparations.

N'importe quel lanceur ER3 renvoyé à JT Sports en dehors de la période de garantie, doit être accompagné d'un numéro d'autorisation (RA), d'une description de ce qui semble ne pas fonctionner correctement, et les coordonnées de l'utilisateur comme il est indiqué dans le paragraphe « PROCEDURE DE RETOUR POUR UN PRODUIT SOUS GARANTIE DE REPARATION » ci dessus. Vous pouvez ou non fournir le ticket de caisse ou le ticket d'emballage pour les réparations en-dehors de la période de garantie. Merci de bien noter qu'il y aura une charge minimum de $20 pour la main d'œuvre et peut être des charges en plus si certaines pièces doivent être remplacées qui ne font pas partie de la garantie. Une estimation des charges sera fournie au client et une demande d'autorisation pour compléter la réparation vous sera demandée avant que la réparation n'est lieu.

PROBLEMES DE TIR

JT Sports Paintball, offre la garantie pendant une période d'un an à l'acheteur principal du lanceur Jt Sports ER3, que le lanceur n'ai pas de pièces défectueuses et que la main d'œuvre est professionnelle.
L'obligation de JT Sports par cette garantie est limitée à la réparation et au remplacement des pièces défectueuses.

Le service pour ce remplacement ou pour cette réparation sera effectué sans charge dès la réception du produit à JT Sports paintball, 11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA ; le client paie le transport. Merci de contacter Paintball Solutions au 1.800.220.3222 pour plus d'informations sur la façon d'obtenir un service de garantie ou pour obtenir un numéro d'autorisation (RA) avant d'envoyer le produit à Jt Sports Paintball. NE pas envoyer votre lanceur sans avoir obtenu de numéro d'autorisation (RA). Merci d'envoyer votre lanceur avec une société de transport qui vous donne la possibilité de suivre le colis et de l'assurer. JT sports n'est pas responsable de produits qui n'ont jamais été livrés chez nous.

EXCLUSIONS ET LIMITATION DE LA GARANTIE.

Cette garantie ne s'applique pas si le produit a été mal utilisé ou a été endommagé, ou en cas d'utilisation de pièces autres que celles fabriquées par l'usine d'origine ou ayant subi des réparations non autorisées, ou des modifications ou des altérations, ou si des pièces ont été rendues défectueuses par modification, par mauvaise utilisation ou par accident. Cette garantie ne s'applique pas sur les joints, les cup seals, ou les ressorts, ou sur une décoloration normale du ……. ,sur les rayures, ou sur n'importe quel autre « cosmetic wear », ou sur des parties ou des pièces qui n'ont pas été fabriquées par JT Sports.

Sauf si c'est indiqué expressément ici, JT Sports n'assure aucune autre garantie exprimée ou implicite incluant, mais ne s'y limitant pas les garanties implicites du merchandising dans le cas où le ER3est utilisé pour un autre objectif que celui pour lequel il a été conçu.

Cette garantie vous donne des droits spécifiques. Vous pouvez avoir d'autres droits qui varient selon les Etats.

JT Sports ne peut être tenu pour responsable d'un quelconque dommage important ou d'un quelconque incident qui pourrait survenir à la suite de l'utilisation ou du fonctionnement du JT Sports ER3 ou de n'importe quelle infraction de la garantie décrite ici.

FORMULAIRE D'ENREGISTREMENT DE LA GARANTIE

Merci d'enregistrer votre lanceur Jt Sports sur www.paintballsolutions.com
JT Sports est une marque déposée. « design rights and all rights reserved ». Tous les brevets, dessins, photographies, instructions ou mode d'emploi restent une propriété intellectuelle du fabriquant. Brevet en cours. Tous les droits vont être strictement appliqués.

Le lanceur Jt Sports ER3 est fabrique par :

JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd.
Neosho, MO 64850 USA
1.800.724.3222
www.empirepaintball.com

Merci de contacter Paintball solutions pour des nouvelles et des informations complémentaires sur le lanceur par téléphone au 1.800.220.3222 ou sur www.paintballsolutions.com

Imprime A Taiwan.

ATTENTION

LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3 N'EST PAS UN JOUET. SA MAUVAISE UTILISATION PEUT PAR CONSEQUENT CAUSER DE GRAVES BLESSURES OU LA MORT. LE MASQUE AYANT ETE CREE POUR LA PROTECTION DES YEUX, IL DOIT ETRE PORTE PAR L'UTILISATEUR ET PAR N'IMPORTE QUELLES PERSONNES DANS LES ALENTOURS. LIRE CE MODE D'EMPLOI ENTIEREMENT AVANT DE CHARGER, DE METTRE SOUS PRESSION, OU D'UTILISER LE LANCEUR DE PAINTBALL ER3.

ER3™

MARCADOR DE PAINTBALL DE ALTO RENDIMIENTO

MANUAL DEL USUARIO

⚠ ¡ADVERTENCIA!

Esto no es un juguete. Su uso inadecuado puede provocar graves lesiones o la muerte. La protección para los ojos, diseñada específicamente para paintball, deben usarla siempre el usuario y otras personas que estén dentro del terreno acotado. Recomendada su compra sólo para personas con 18 años o más. Los menores de 18 años de edad deben contar con la supervisión de un adulto.**LIRE LEA ESTE MANUAL ANTES DE USAR.**

JT SPORTS ER3 MANUAL DEL OPERADOR

Acuerdo para Deslindar Responsabilidades

Esta marcadora de Paintball ER3 semi-automática es distribuida por JT Sports con el consentimiento del comprador de que el asume toda responsabilidad que pueda surgir por el uso inseguro de esta marcadora o por cualquier acción que viole cualquier ley aplicable o cualquier regulación. JT Sports no asumirá ninguna responsabilidad por cualquier herida personal, perdida de propiedad o muerte en el resultado del uso de esta marcadora de Paintball bajo ninguna circunstancia, incluyendo cualquier disparo intencional, desmedido o accidental.

LEASE ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL ER3.
JT Sports Paintball es el fabricante de la línea completa de productos de calidad de Paintball, incluyendo marcadoras, caretas protectoras y cargadores así como muchos de los accesorios necesitados para disfrutar el deporte del Paintball.

ADVERTENCIA
LA MARCADORA DE PAINTBALL JT SPORTS ER3 NO ES UN JUGUETE. EL MAL USO PODRIA CAUSAR HERIDAS Y MUERTE. LA PROTECCION DE LOS OJOS POR MEDIO DE CARETAS PROTECTORAS DISEÑADAS ESPECIFICAMENTE PARA PAINTBALL DEBERA DE SER USADO SIEMPRE. LEASE ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL ER3.

Esta marcadora de Paintball deberá ser vendida solo a adultos mayores de 18 años, para ser usada dentro de las leyes aplicables y regulaciones. Se recomienda supervisión adulta cuando existan menores manejando la marcadora de Paintball. La protección de los ojos por medio de caretas protectoras diseñadas específicamente para el Paintball deberán ser usados cuando la marcadora de Paintball este en uso. Las reglas de seguridad para el Paintball deben de ser seguidas en todo momento.

ADVERTENCIA
MANUAL DEL OPERADOR DE LA ER3
JT Sports se reserva el derecho de modificar o cambiar sus marcadoras sin tener que incurrir en alguna obligación de incorporar dichas modificaciones o cambios en alguno de sus productos que fuesen vendidos anteriormente a la modificación. La información en este manual del operador puede ser actualizada o cambiada sin previo aviso.
Este manual del operador esta echo para permanecer con la marcadora ante cualquier transferencia ya sea por distribución o venta. Un duplicado del manual actualizado podría ser solicitado a:
JT Sports Paintball
11723 Lime Kiln Rd., Neosho, MO 64850 USA
1.800.724.3222
www.empirepaintball.com

Cualquier pregunta al respecto de el funcionamiento de la marcadora de Paintball JT Sports ER3 pueden ser dirigidas a Paintball Solutions al teléfono 1.800.220.3222, o visitando la pagina Web www.paintballsolutions.com para actualizaciones referidas a su compra de JT Sports.

REGLAS DE SEGURIDAD BASICAS DE PAINTBALL

LA SEGURIDAD ES PRIMERO!

ADVERTENCIA
LA MARCADORA DE PAINTBALL JT SPORTS ER3 NO ES UN JUGUETE. EL MAL USO PODRIA CAUSAR HERIDAS Y MUERTE. LA PROTECCION DE LOS OJOS POR MEDIO DE CARETAS PROTECTORAS DISEÑADAS ESPECIFICAMENTE PARA PAINTBALL DEBERA DE SER USADO SIEMPRE. LEASE ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL ER3.
LEASE ESTE MANUAL DEL OPERADOR ANTES DE CARGAR, PRESURIZAR U OPERAR LA MARCADORA DE PAINTBALL ER3.
- Siempre use careta de protección diseñada específicamente para Paintball cuando dispare esta o cualquier otra marcadora.
- Cualquier persona que se encuentre en rango de alguna marcadora en uso debe de usar careta de protección diseñada específicamente para Paintball.
- Opere las marcadoras de Paintball solo en donde sea seguro y dentro de la ley.
- El mal uso de esta marcadora de Paintball puede resultar en penalidades criminales, incluyendo la cárcel.
- Esta marcadora de Paintball deberá ser vendida solo a adultos mayores de 18 años, para ser usada dentro de las leyes aplicables y regulaciones. Se recomienda supervisión adulta cuando existan menores manejando la marcadora de Paintball.
- Durante el juego, siga las instrucciones de los árbitros y de las reglas de seguridad del campo. Evite el disparar al área de la cabeza, nuca o ingle de los jugadores.
- Juegue Paintball solo cuando las reglas de seguridad sean seguidas.
- Todas las marcadoras de Paintball deben de ser probadas en un radar con la finalidad de saber la velocidad de la misma. Ajuste su marcadora para disparar las capsulas una velocidad menor a la de 300 pies por segundo y/o que no exceda la velocidad limite que imponga el campo de Paintball donde se juega. Mantenga su marcadora abajo del límite de velocidad revisándola varias veces durante el día en el radar, así como cuando se rellene o cambie el abastecimiento de aire, cuando se cambie de cañón, o cuando algún jugador o árbitro se lo pida.

- Siempre puede existir la posibilidad de que una capsula se encuentre en el cañón de la marcadora y que esta no se visible a través del puerto de carga. Para revisar si la marcadora esta descargada es necesario hacer lo siguiente: Remueva el cargador, revisar visualmente el puerto de carga, remueva el cañón. Nunca revise visualmente a través del cañón cuando este atornillado a la marcadora.
- Las marcadoras que tienen un regulador mantienen presión de aire con todo y después de que el tanque de aire este desconectado. Dispare la marcadora hacia un área segura después de que el tanque de aire este desconectado.

REGLAS DE SEGURIDAD DE PAINTBALL

- Esta marcadora de Paintball opera usando aire comprimido/gas a un rango de presiones especificas. Siga las precauciones de uso seguro cuando opere aire comprimido/gas. El llenado de tanques de aire comprimido y gas debe ser hecho por personas calificadas para hacerlo.
- Siempre amartille la marcadora antes de conectarle el suministro de aire. El no hacer esta acción puede conllevar a que la marcadora se dispare por si sola con o sin capsulas.
- Siga estas instrucciones para un manejo seguro de su marcadora: Mantenga los dedos fuera del gatillo hasta que este listo para disparar. Mantenga la punta del cañón apuntada hacia una dirección segura. Siempre inserte un tapón en la punta del cañón o una bolsa de cañón y presione el botón de seguro cuando la marcadora no este en uso o cuando se este en una zona que no sea segura.
- Las marcadoras de Paintball con cachas electrónicas tienen gatillos extremadamente sensibles. Tome precauciones de seguridad adicionales cuando se opere o se dispare marcadoras de este tipo. Para evitar disparos accidentales, mantenga la marcadora apagada hasta que se este listo para disparar.
- Nunca dispare a animales domésticos o salvajes.
- Nunca marque objetos que estén afuera de los confines de un juego o un área segura para jugar.
- Nunca vea dentro de la punta del cañón de una marcadora.
- Nunca apunte su marcadora (ya sea que este cargada o descargada) hacia una persona que no tenga puesta careta de seguridad diseñada específicamente para el deporte del Paintball.
- Antes de desarmar, guardar o transportar la marcadora, remueva todas las capsulas de pintura de la marcadora, tanque o cañón; remueva la fuente de aire; remueva el gas que queda atrapado dentro de la marcadora. Ponga el tapón o bolsa del cañón y presione el botón del seguro.
- Cargue la marcadora en un estuche o maleta protectora cuando se transporte en público.
- Guarda de manera segura la marcadora para prevenir que esté al alcance de personas no autorizadas para su uso.

La información de los estándares de seguridad están disponibles desde la “American Society for Testing and Materials” en la siguiente dirección: 100 Barr Harbor Drive, West Conshohocken, PA 19428-2959; teléfono 1.610.832.9500; www.astm.org. “Standard Practice for Paintball Field Operation” es la publicación F1777-10, y “Standard Specification for Eye Protective Devices for Paintball Sports” es la publicación F1776-10; cualquier duda o inquietud al respecto de estas publicaciones, pueden ser resueltas sobre pedido.

INSTRUCCIONES DE OPERACIÓN

Cada persona dentro del rango de un área donde una marcadora de Paintball este en uso debe usar caretas protectoras diseñadas específicamente para el deporte de Paintball.
1. Enrosque firmemente el cañón a la marcadora.
2. Durante esta acción, no conecte la fuente de aire o cargue la marcadora con capsulas de pintura.
3. Coloque el tapón o bolsa protectora firmemente en el cañón de la marcadora.
4. Amartille hacia atrás el cerrojo del a marcadora hasta que este se encuentre fijado en la posición adecuada. Siempre amartille la marcadora antes de conectar la fuente de aire. Vea la figura 1. Durante el proceso de amartillar, el tubo del cerrojo va a regresar un poco hacia la marcadora y una vez que este se suelte se moverá un poco durante la operación de la marcadora.
5. Empuje el botón de seguro a la posición de “off” (desactivado).
6. Jale el gatillo con presión continua. El tubo del cerrojo se acomodara en la posición original hacia delante.
7. Amartille la marcadora.

NOTA: Siempre amartille la marcadora antes de conectar la fuente de aire. La marcadora puede llegar a disparar si la fuente de aire es conectada antes de amartillar la marcadora.
La marcadora contiene aire comprimido/gas presurizado. Cuando se desarme la marcadora se tiene que estar seguro de que no hay gas en el sistema. Las reglas de un manejo seguro para manejar aire comprimido/gas deben de ser seguidas en todo momento.
8. Siga las reglas de un manejo seguro para manejar aire comprimido/gas. Si ocurre alguna fuga en la marcadora, debe referirse a la guía de soluciones o algún técnico calificado. Solo use cilindros para aire comprimido/gas que cumplan con todas las leyes y regulaciones, incluyendo aquellos que autoriza el Departamento de Transportación de los Estados Unidos, la OSHA, y la asociación de Gas Comprimido y/o la Sociedad Americana de